# ROCK'n ROLL



# Rock'n Roll

**Ladeanweisungen**

**C 64:** Legen Sie bitte Seite 1 der »Rock'n Roll«-Kassette in den Datenrekorder und spulen das Band falls nötig bis zum Anfang zurück. Drücken Sie nun die Tasten SHIFT und RUN-STOP gleichzeitig und anschließend die PLAY-Taste des Datenrekorders. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

**Amstrad/CPC:** Legen Sie bitte Seite 1 der »Rock'n Roll«-Kassette in den Datenrekorder und spulen das Band falls nötig bis zum Anfang zurück. Drücken Sie nun gleichzeitig die CONTROL und ENTER-Tasten und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

**Spectrum 48K:** Legen Sie bitte Seite 1 der »Rock'n Roll«-Kassette in den Datenrekorder und spulen das Band falls nötig bis zum Anfang zurück. Drücken Sie nun die Taste J und anschließend gleichzeitig die Tasten SYMBOL SHIFT und P zweimal. Diese Anweisung bestätigen Sie bitte mit einem Druck auf die ENTER-Taste.

**Spectrum +2/+3 128K:** Legen Sie bitte Seite 1 der »Rock'n Roll«-Kassette in den Datenrekorder und spulen das Band falls nötig bis zum Anfang zurück. Wählen Sie nun im Hauptmenü den Menüpunkt LOADER an und drücken anschließend die PLAY-Taste des Datenrekorders. Folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

**Steuerung**

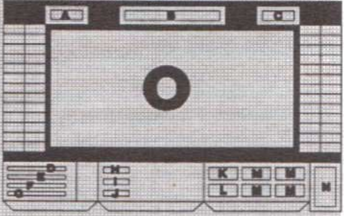
**C 64:** Die Kugel wird mit dem Joystick in Port 2 gesteuert. Mit Hilfe der SPACE-Taste wählt man die Extras aus, mittels Feuerknopf werden sie eingesetzt. Im Titelbild wählt man mit der F1-Taste Musik oder Soundeffekte an.

**CPC/Schneider:** Die Kugel wird mit dem Joystick gesteuert. Mit Hilfe der SPACE-Taste wählt man die Extras aus, mittels Feuerknopf werden sie eingesetzt.
Wer will, der kann auch die Tastatur benutzen. Folgende Tasten sind belegt:

| | |
|---|---|
| SPACE | : Extras auswählen |
| TAB | : Extras einsetzen |
| Q | : Kugel nach oben steuern |
| A | : Kugel nach unten steuern |
| O | : Kugel nach links steuern |
| P | : Kugel nach rechts steuern |

**Spectrum:** Die Kugel wird mit dem Joystick gesteuert (Kempston-Interface). Mit Hilfe der SPACE-Taste wählt man die Extras aus, mittels Feuerknopf werden sie eingesetzt.
Wer will, der kann auch die Tastatur benutzen. Die Tastenbelegung dürfen Sie selber bestimmen.

**Allgemein:** Um sich mit Reparatur-Sets selber einen Weg zu bahnen, brauchen Sie nur das entsprechende Symbol anzuwählen und dann mit gedrückter/m linker/m Maustaste/Feuerknopf auf die Stelle zu rollen, wo Sie gerne bauen würden. Um eine Bombe zu plazieren, wählen Sie einfach das Bomben-Symbol an, rollen auf den Sprengort und drücken nun die/den linke(n) Maustaste/Feuerknopf -- und schon ist die Bombe gezündet und explodiert kurze Zeit später.



**Bildschirmaufbau**

A: Hier sehen Sie die aktuelle Level-Nummer.
B: So heißt der Level, der gerade gespielt wird.
C: Wenn der Level ein Zeitlimit hat, dann läuft hier die Uhr erbarmungslos gegen Sie.
D: Das ist die schnellste Zeit, in der dieser Level bis jetzt beendet wurde.

E : Hier wird Ihre eigene Zeit angezeigt.
F : Dies ist die höchste Punktzahl, die bislang erzielt wurde.
G: Zum Vergleich Ihre eigene Punktzahl.
H: So viel Geld befindet sich auf Ihrem Konto.
I : Hier sieht man, wie lange die Kugel noch mit Spikes beziehungsweise Panzerung ausgestattet ist.
J : Diese Anzeige gibt Aufschluß, wieviel Energie die Kugel noch hat.
K: Die Anzahl der Speed-Ups, die momentan wirken.
L : Hier wählt man zwischen den verschiedenen Extras aus.
M: Ohne entsprechende Schlüssel bleiben viele Türen verschlossen.
N: So viele Kugeln hat man noch übrig.
O: Das ist das Spielfeld.

## Einkaufs-Zentren

**Speed-Ups:** Wer hier einkauft, der rüstet seine Kugel mit einem effektivem Zusatzantrieb aus. Bis zu vier Speed-Ups können gleichzeitig eingesetzt werden. Leider hält der Geschwindigkeits-Rausch nur für 90 Sekunden vor.

**Panzerung:** Wer sich für dieses Extra entscheidet, der verwandelt seine Kugel für kurze Zeit in eine gepanzerte Stahlfestung. Brüchiges Geländer ist für sie nun kein Hindernis mehr.

**Reparatur-Set:** Leider sind die schmalen Pfade, auf denen die Kugel wandelt, manchmal jäh unterbrochen. In diesem Fall hilft nur ein Reparatur-Set, mit dem Sie sich selbst einen neuen Weg bauen kann.

**Fallschirm:** Ein Fallschirm kann die letzte Rettung sein, wenn die Kugel in den Abgrund stürzt. Wenn Sie dann schnell reagieren und den Fallschirm ausfalten, ehe die Kugel auf den Boden kracht, haben Sie Ihrer Kugel wieder einmal das Leben gerettet.

**Continue-Ring:** Wer im Besitz dieses mächtigen Extras ist, der darf das Spiel nach dem Verlust aller Kugeln in dem Level fortstzen, wo er zuvor gescheitert war.

**Bombe:** Ziemlich gefährlich, aber recht effektiv, so eine Bombe. Eigentlich kann es nie schaden, eine oder mehrere davon im Gepäck zu haben. Halten Sie sich aber nicht zu nahe am Sprengort auf. Das könnte recht schmerzhafte Folgen haben...

**Spikes:** Daß es sich auf Eis recht schwierig steuert, dürfte jedem bekannt sein. Spikes, mit denen Sie Ihre Kugel hier für kurze Zeit ausstatten können, verhelfen natürlich zu einem besseren Halt.

**Warp-Shop:** Es sei nur so viel gesagt, daß es sich immer lohnt, in diesen Shop mal kurz hineinzuschauen. Informationen, die einem das Leben ganz schön erleichtern, erhalten Sie als Gegenleistung für den zugegebenermaßen stolzen Preis.

**Einkaufs-Tips:** Man erwirbt ein Extra ganz einfach, indem man über das entsprechende Symbol rollt. Der Preis ist immer rechts daneben zu sehen. Das Geld wird dann von Ihrem Konto abgebucht und der Shop ist geschlossen. Sollten Sie nicht genug Geld haben, um den geforderten Preis zu zahlen, dann gibt es trotzdem einen Ausweg. Sie bezahlen schlicht mit Energie. Um so ein riskantes Geschäft abzuschliessen, muß die Kugel allerdings für eine Sekunde ruhig auf dem Shop verweilen. Erst dann wird der Kauf akzeptiert (vorrausgesetzt, die vorhandene Energie reicht dafür aus).

## Spielelemente

**Schlüssel und Türen:** Mit den entsprechenden Schlüsseln (die Farbe entscheidet), kann man die hinderlichen Türen aufschließen. Einfach mit der Kugel auf die Türen zurollen. Ist der Schlüssel vorhanden, öffnet sie sich wie von Geisterhand. Fehlt er dagegen, wird der Zugang verwehrt.

**Diamanten:** Ein roter Diamant sorgt für 300 Bonuspunkte, ein Gelber für 700, ein Grüner für 1500 und ein Blauer für sage und schreibe 4000.

**Brüchige Plattformen:** Über brüchige Plattformen darf man je nach Zustand höchstens bis zu 3 mal darüberrollen ehe sie verschwinden.

**Eis:** Ohne Spikes muß man hier verdammt aufpassen, denn das Eis kann die Kugel ganz schön ins Schleudern bringen.

**Brüchiges Geländer:** Mit der gepanzerten Kugel kann man brüchiges Geländer weg rammen.

**Eier:** Indem Sie mit der Kugel über diese Eier rollen, werden sie plattgedrückt. Auf den ersten Blick hat man dadurch zwar keinen Vorteil, aber man kann nie wissen...

**Kleine Kugeln:** Diese kleinen Kugeln sind keineswegs nur bewegliche Hindernisse – im Gegenteil. An der Stelle, wo sie in den Abgrund geschubst werden, entsteht nämlich eine neue Plattform.

**Bomben:** Bomben können nur auf speziell dafür vorbereiteten Plattformen gezündet werden. Übrigens, unsere Bomben sind ganz besondere Bomben. Es sind nicht nur zerstörende, sondern zum Teil belebende Bomben. Die Fläche, die durch die Explsoion entsteht, muß nicht zwangsläufig Abgrund sein. Von Level zu Level kann das Ergebnis der Explosion verschieden sein.

**Augen:** Je mehr Augen-Symbole eingesammelt werden, desto deutlicher wird die Karte eines Levels. Dieses Extra ist bei der C 64-Version aus technischen Gründen leider nicht vorhanden.

**Röhren:** Die Röhren sind recht beliebte Transportmittel. Fährt man auf der einen Seite rein, kommt man auf der anderen wieder raus – sogar ganz automatisch.

**Teleporter:** Für ganz eilige gibt es die Teleporter. Praktisch ohne Zeitverlust wird man an einen anderen Ort versetzt.

**Explosionen:** Hier gilt es, den richtigen Zeitpunkt abzupassen, um dieses Hindernis zu überwinden. Gelingt das nicht, wird der Kugel etwas Energie abgezogen.

**Säure:** Auch Säure hat bei Berührung unangenehme Auswirkungen auf die Kugel. Energie-Abzug läßt sich dann nicht verhindern.

**Pfeile:** Die Kugel wird automatisch in Pfeilrichtung geschubst. Geschickte Spieler können es allerdings schaffen, ein oder sogar zwei Pfeile in entgegengesetzter Richtung zu überwinden.

**Ventilatoren:** In der Nähe von Ventilatoren ist mit Sturmböen zu rechnen.

**Magnete:** Im Gegensatz zum Ventilator, der die Kugel wegpustet, zieht der Magnet die Kugel an.

**Schalter:** Niemand weiß genau, was die Schalter im einzelnen bewirken. Dummerweise sind die Auswirkungen von Level zu Level und von Schalter zu Schalter verschieden.

**Geld:** 100, 300 oder 500 Taler werden auf Ihrem Konto gutgeschrieben, wenn Sie die entsprechenden Symbole aufsammeln.

**Energiebarrieren und Schiebetüren:** Neben verschlossenen Türen trifft man auch des öfteren auf Schiebetüren und Energiefelder. Bei beiden müssen Sie den richtigen Moment abpassen und dann mit Karacho durch. Andernfalls droht Energie-Abzug.

## Instruzioni per il caricamento

**C 64:** Inserite il lato 1 della cassetta "Rock'n Roll" nel vostro registratore e riavvolgetela fino all'inizio. Ora premete i tasti SHIFT e RUN-STOP contemporaneamente e premete il tasto PLAY del registratore. Il programma inizierà automaticamente. Siete pregati di seguire le altre istruzioni che appariranno sullo schermo.

**Amstrad/CPC:** Inserite il lato 1 della cassetta"Rock'n Roll" nel vostro registratore e riavvolgetela fino all'inizio. Ora premete i tasti CONTROL ed ENTER contemporaneamente e seguite le istruzioni che usciranno sullo schermo.

**Spectrum 48K:** Inserite il lato 1 della cassetta nel vostro registratore e riavvolgetela fino all'inizio. Ora premete il tasto J, dopo di che la parola LOAD apparirà sullo schermo. Ora premete SHIFT e la lettera P contemporaneamente per due volte. La parola LOAD "" ora dovrebbe essere scritta sullo schermo. Premete il tasto ENTER. Ora inserite la parte A della cassetta.

**Spectrum + 2/+3 128K:** Inserite la parte 1 della cassetta "Rock'n Roll" nel registratore e riavvolgetela fino all'inizio. Selezionate l'opzione LOADER sul menù principale e premete il tasto PLAY del registratore. Le altre istruzioni appariranno sullo schermo.

## Controllo

**C 64:** La palla viene controllata con il joystick nella porta #2. Gli extras sono selezionati con la barra spaziatrice e utilizzati premendo il pulsante di fuoco.

**Amstrad/CPC:** La palla viene controllata dal joystick. Gli extras saranno selezionati dalla barra spaziatrice e utilizzati premendo il pulsante di fuoco. E'possibile anche utilizzare la tastiera, della quale potrete usare i seguenti tasti:

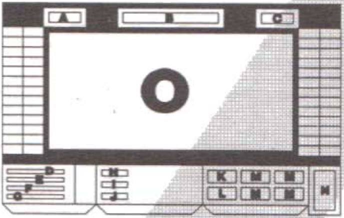
La barra spaziatrice-seleziona gli extras

| | |
|---|---|
| TAB | - utilizza gli extras |
| Q | - guida la palla verso l'alto |
| A | - guida la palla verso il basso |
| O | - guida la palla a sinistra |
| P | - guida la palla a destra |

**Spectrum:** La palla viene controllata con il joystick (Kempston Interface). Gli extras vengono selezionati dalla barra spaziatrice, mentre vengono utilizzati premendo il pulsante di fuoco. E' possibile usare anche la tastiera e il giocatore può scegliere i tasti da usare.

**Varie:** In alcune aree è possibile costruire una pista usando il sistema di riparazione. Per farlo, dovreste selezionare il simbolo appropriato di extra e poi, tenendo il pulsante di sinistra del mouse ed il pulsante di fuoco premuti, dovete direzionare la palla dove volete costruire la pista.

Per far esplodere una bomba, selezionate semplicemente il simbolo della bomba e premete il tasto di sinistra del mouse ed il pulsante di fuoco quando la palla si trova nel luogo dove volete far esplodere la bomba. La bomba è automaticamente innestata ed esploderà poco dopo.




## Struttura dello Schermo

A: Il numero del livello corrente
B: Il nome del livello corrente
C: Se il livello ha un limite di tempo, il tempo vi verrà mostrato qui
D: Qui, vi viene mostrato il tempo più veloce in cui questo livello è stato completato
E: Il vostro tempo individuale
F: Il punteggio più alto che sia stato raggiunto
G: Il vostro punteggio individuale
H: Quanto denaro avete sul vostro conto
I: Per quanto tempo la vostra palla sarà dotata di lancia o di corazza
J: Questo display vi informa di quanta energia ha lasciato la palla
K: Il numero di "speed-up's" che sono stati momentaneamente usati
L: Dove sono selezionati i vari extras
M: Con i tasti appropriati, molte porte restano chiuse
N: Quante palle avete lasciato
O: Il campo di gioco

## Centro Commerciale

**SPEED-UP (Velocità):** Il consiglio giusto per tutti gli appassionati dell'alta velocità. Ogni negozio armer la propria palla con effettiva aggiunta di potenza. Si possono usare contemporaneamente fino a quattro di questi "speed-up's". Sfortunatamente, però, questa velocità rimane solamente per 90 secondi, dopo di che la palla cambierà direzione.

**CONCHIGLIA:** L'alta tecnologia lo permette! Se seguite questo extra la vostra palla verrà avvolta da una conchiglia protettiva e assai resistente per un breve periodo di tempo. Anche se la palla non può penetrare normali barriere, quelle più fragili non daranno sicuramente alcun problema.

**SISTEMA DI RIPARAZIONE:** Sfortunatamente alcune piste potrebbero essere interrotte. Ecco perchè il sistema di riparazione è tanto utile: potrete, così, costruire una nuova pista. Dovete usare i sistemi di riparazione con cautela poichè raramente ci sono più sistemi di quelli strettamente necessari...

**PARACADUTI:** Nonostante il fatto che il paracadutismo possa non essere il vostro passatempo preferito, imparerete molto presto a dargli molta importanza! I paracaduti possono, infatti, essere la vostra ultima speranza quando scivolerete dalla pista in un precipizio. Se reagite abbastanza velocemente ed aprite il paracadute prima che la palla giunga a terra, avrete ancora una vita salva.

**CONTINUATE A GIOCARE:** Se foste abbastanza fortunati da giungere a uno di questi negozi, non fermatevi troppo a pensare. Se possedete uno di questi potenti extras, sarete in grado di continuare a giocare nel livello dove avete perso la vostra palla. E' un'offerta?

**BOMBE:** Armi! Esplosivi! Queste bombe tendono ad essere abbastanza pericolose ma molto efficaci. Non è mai una brutta idea averne qualcuna. Comunque non restate mai troppo a lungo nell'area esplosiva perchè potrebbe essere spiacevole...

**LANCE:** Non è un segreto che il controllo su una superficie ghiacciata è piuttosto difficile. Le lance, con le quali è possibile difendere la vostra palla per un breve periodo di tempo, naturalmente vi permetteranno di frenare più facilmente. La domanda, però, rimane: potete comprare qualche cosa di più importante con il vostro denaro?

**SHOPPING:** Per comprare un extra dovete semplicemente dirigere la palla sul simbolo appropriato. Il prezzo apparirà alla destra del simbolo. Il denaro sarà prelevato dal vostro conto ed il negozio verrà chiuso. Se non avete abbastanza soldi per pagare l'extra, c'è comunque un'alternativa. E' possibile, infatti, pagare con l'energia. Per fare una mossa tanto rischiosa, la palla deve rimanere sul simbolo per qualche secondo. Solo allora l'accordo sarà accettato (sempre che abbiate abbastanza energia).

**Elementi di Gioco**

**Tasti delle porte:** Le porte riservate si possono aprire con i tasti appropriati (distinti per i colori). Dovete solo far scorrere la palla contro la porta - la porta verrà aperta se usate il tasto giusto.

**Diamanti:** Il giocatore ne rimane incantato! Questi diamanti saranno aggiunti al vostro conto. Un diamante rosso vale 300 punti, un diamante giallo vale 700 punti, un diamante verde vale 1500 punti e un diamante blu vale 4000 punti.

**Piattaforme fragili:** Non tutte le piattaforme sono piacevoli. E'possibile passare su di esse 1, 2 o 3 volte; dipende da quanto resistono, dopo di che spariscono. In ogni caso studiate attentamente da dove volete passare.

**Ghiaccio:** Senza lance dovete stare molto attenti - sul ghiaccio scivolerete continuamente. Andate piano!

**Barriere fragili:** Diversamente dalle piattaforme fragili, le barriere fragili non sono spiacevoli. Le palle corazzate possono cacciare gli ostacoli e liberare una nuova pista. Chi lo sa? Forse riuscirete a costruire un percorso.

**Uova:** Se dirigete la palla sulle uova, le romperete sicuramente. In un primo momento sembra essere uno svantaggio, ma chi lo sa?... Le belle sorprese non arrivano mai al momento sbagliato.

**Piccole palle:** Queste piccole palle non sono semplici ostacoli. Una nuova piattaforma apparirà sempre dove vengono spinte oltre il precipizio. Tutto ciò è prudente, anche se un modo piuttosto strano per costruire una nuova pista.

**Bombe:** Non commettete l'errore di pensare che le bombe possono esplodere ovunque. Sarebbe troppo facile! Le bombe possono essere innestate solo su piattaforme speciali e rinforzate. Le aree lasciate dopo l'esplosione della bomba non sono necessariamente precipizi. Il risultato sar differente da livello a livello.

**Occhi:** Più occhi collezionate, più avrete la possibilità di vedere la mappa del livello. Per ragioni tecniche, questo elemento non è disponibile su C64.

**Metropolitane:** La metropolitana è il mezzo di trasporto preferito. Se fate rotolare la palla da un lato, automaticamente uscirete dalla parte opposta.

**Teletrasporti:** Il teletrasporto si usa in casi estremi. Praticamente, senza perdere tempo prezioso, sarete trasportati in un'altra area.

**Esplosioni:** Dovreste aspettare il momento giusto per oltrepassare questi ostacoli. Se fallite, perderete energia.

**Acido:** Anche l'acido ha effetti spiacevoli sulla vostra palla, poichè perderete energia.

**Frecce:** Queste frecce sono maliziose, poichè la vostra palla non può resistere alla loro influenza. Sarete, infatti, automaticamente attirati nella loro direzione. I giocatori esperti potrebbero forse ottenere la forza di una o due frecce che per caso si dirigevano nella direzione errata.

**Ventilatori:** In alcune aree soffia un vento piuttosto pungente. Questo è dovuto ai ventilatori che possono produrre burrasche irregolari.

**Magneti:** Contrastate i ventilatori che soffiano via la vostra palla e i magneti la attireranno. Per sconfiggerli serve molta concentrazione.

**Scambi:** Gli scambi sono un affare diabolico. Nessuno conosce l'effetto esatto di ogni singolo scambio - questo varia da livello a livello e da scambio a scambio.

**Denaro:** Avrete dei problemi con "Rock'n Roll"se non possedete il cambio (di denaro) appropriato. 100, 300 o 500 punti saranno messi sul vostro conto quando raccoglierete i rispettivi simboli.

Barriere energetiche e porte scivolose: Spesso potreste passare attraverso porte scivolose e campi energetici, vicino a porte chiuse. In entrambi i casi dovete attendere il momento giusto e poi passare velocemente. Se sbagliate, perderete energia.

**Instructions de chargement**

**C 64:** Insérez la cassette (face 1) dans le lecteur de cassettes et remettez la bande au début. Appuyez sur SHIFT et sur PLAY sur le lecteur de cassettes. Le programme débutera automatiquement.

**Amstrad/CPC:** Insérez la cassette (face 1) dans le lecteur de cassettes et remettez la bande au début. Appuyez en même temps sur CONTROL et ENTER.

**Spectrum 48K:** Insérez la cassette (face 1) dans le lecteur de cassettes et remettez la bande au début. Appuyez sur la touche J et le mot LOAD apparaitra à l'écran.

**Spectrum +2/+3 128:** Insérez la cassette (face 1) dans le lecteur de cassettes et remettez la bande au début. Choisissez dans le menu principal la commande LOADER et appuyez ensuite sur PLAY sur le lecteur de cassettes.

**Controle**

**C 64:** controlez la boule avec le joystick (dans port 2)Utilisez la touche SPACE pour choisir les extras et appuyez sur le bouton du joystick pour les utiliser.

**Amstrad/CPC:** La boule est dirigée à l'aide du joystick. Utilisez la touche SPACE pour choisir les extras et appuyez sur le bouton du joystick pour les utiliser. Il est aussi possible d'utiliser les touches de votre clavier:

| | |
|---|---|
| SPACE | : choisir les extras |
| TAB | : utiliser les extras |
| Q | : diriger la boule vers le haut |
| A | : diriger la boule vers le bas |
| O | : diriger la boule vers la gauche |
| P | : diriger la boule vers la droite |

**Spectrum:** La boule est dirigée à l'aide du joystick. Utilisez latouche SPACE pour choisir les extras et appuyez sur le bouton du joystick pour les utiliser.Il est aussi possible d'utiliser le clavier. Choisissez vous-même la fonction de chaque touche!

**Généralités:** Pour utiliser le matériel de réparation, choisissezle symbole correspondant et, tout en appuyant sur le bouton du joystick ou sur la touche de la souris, dirigez-vous vers l'endroit où vous voulez construire.

Pour placer une bombe, choisissez le symbole de la bombe, allez àl'endroit de l'explosion et appuyez ensuite sur la touche gauche de la souris ou sur le bouton du joystick. La bombe explosera alors peu de temps après.




**Indications sur l'ecran**

A : Numéro du niveau actuel
B : Nom du niveau actuel
C : Lorsque le temps de jeu d'un niveau est limité, vous voyez ici le chronomètre.
D : Temps le plus rapide dans lequel a été terminé ce niveau.
E : Votre temps personnel!
F : Meilleur score
G : Votre score personnel
H : Somme d'argent que vous avez encore sur votre compte.
I : Indique la durée pendant laquelle la boule est encore munie de clous (=blindages).
J : Indique la quantité d'énergie que la boule a encore.
K : Nombres de speed-ups qui agissent encore.
L : Choix des extras
M : Beaucoup de portes restent fermées si vous n'avez pas la bonne clé!
N : Nombre de boules que vous avez encore.
O : Terrain de jeu.

**Centres Commerciaux**

**Speed-up:** Voici un super conseil pour tous les passionnés de vitesse! Si vous faites vos courses ici, vous pourrez augmenter le pouvoir d'accélération de votre boule. Il est possible d'utiliser jusqu'à 4 speed-ups en même temps. Malheureusement, l'effet de vitesse ne dure que 90 secondes!!

**Blindage:** Si vous choisissez ces extras, votre boule deviendra pendant quelques instants, une forteresse blindée! Elle aura ainsi plus de facilités à traverser des terrain friables, sans pour autant pouvoir traverser des terrains normaux.

**Matériel de réparation:** Les étroits chemins sur lesquels se déplace la boule, sont parfois brusquement interrompus. Pour construire un nouveau chemin, vous avez absolument besoin de matériel de réparation. Il est recommandé de ne pas gaspiller ces outils, car leur nombre est compté!

**Parachute:** Même si vous n'êtes pas un passionné du parachutisme,il vous faudra parfois ouvrir le parachute avant que votre boule ne tombe dans l'abime. Si vous avez de bonnes réactions, vous pourrez lui sauver la vie.

**Symbole-suite du jeu:** Si par chance vous passez devant ce magasin très rare, n'hésitez pas et procurez-vous ce formidable extra. Quand vous aurez perdu toutes les boules, il vous permettra de reprendre le jeu au niveau où vous avez échoué! Formidable n'est-ce pas?

**Bombe:** Bien que dangereuse, une bombe est très efficace. Il peut toujours être utile d'en avoir une ou deux dans ses bagages, mais si vous

la faites exploser; éloignez-vous surtout du lieu de l'explosion!!

**Clous:** Comme vous le savez certainement, la conduite sur glace n'est pas facile. Pour une meilleure tenue de route, vous pouvez équiper vos boules de clous, mais réfléchissez bien avant de vous en procurer; peut-être sera-t-il nécéssaire d'acheter quelque chose de plus important avec cet argent...

**Warp-shop:** Ici, vous trouverez des informations secrètes qui pourront vous simplifier la vie. Allez-voir vous-même de quoi il s'agit!

**Petits trucs pour vos achats:** Pour acheter un extra, il suffit de passer sur le symbole correspondant. Le prix est affiché à droite du symbole. L'argent est alors pris sur votre compte et le magasin est fermé. Si vous n'avez pas assez d'argent, vous pouvez payer avec de l'énergie. La boule doit alors s'arrêter quelques instants dans le magasin et si elle possède assez d'énergie, le paiement est accepté.

## Elements de jeu

**Clés et portes:** Pour ouvrir les portes, il vous faut les bonnes clés (la couleur est déterminante). Dirigez la boule vers la porte et si vous avez la clé, elle s'ouvrira automatiquement.

**Diamants:** Ramassez les précieux diamants et vous obtiendrez beaucoup de points: 300 pour un diamant rouge, 700 pour un diamant jaune, 1500 pour un vert et 4000 pour un bleu.

**Plate-formes friables:** Ces plate-formes ne sont pas en très bon état, et vous ne pouvez les traverser que deux ou trois fois avant qu'elles ne disparaissent. Réfléchissez donc bien au chemin que vous voulez prendre!

**Glace:** Si vous n'avez pas de clous, soyez très prudent et ralentissez; la boule peut facilement déraper sur la glace!

**Balustrades fragiles:** Contrairement aux plate-formes fragiles, les balustrades fragiles sont plutôt pratiques. Vous pouvez vous frayer un chemin avec des boules blindées. Qui sait, peut-être trouverez-vous un raccourci!

**Oeufs:** En roulant avec la boule sur les oeufs, vous les écrasez. On ne sait jamais à quoi cela peut servir!....surprise...

**Petites boules:** Ces petites boules ne sont pas seulement des obstacles. Au contraire! Elles se transforment en plate-formes,là où vous les poussez dans l'abime! Pratique n'est-ce pas? Mais n'oubliez pas que les petites boules ne peuvent être déplacées que sur les chemins balisés.

**Bombes:** Les bombes ne peuvent être allumées que sur certaines plates-formes; vous ne pouvez pas les placer n'importe où. Ces bombes ne sont pas seulement destructrices. Lorsqu'elles explosent, elles ne créent pas seulement des trous. Le résultat de l'explosion varie de niveau à niveau.

**Yeux:** Pour que la carte d'un niveau soit plus lisible, il faut ramasser beaucoup de symboles représentant des yeux. Pour des raisons techniques, cet extra n'est malheureusement pas disponible pour la version C 64.

**Tubes:** Ces tubes sont des moyens de transport très appréciés. Si vous entrez d'un coté, vous ressortez automatiquement de l'autre.

**Téléporter:** Si vous êtes très pressé, prenez donc le téléporter qui vous transportera sans perte de temps à un autre endroit.

**Explosions:** Attention aux explosions! Guettez le meilleur moment pour passer cet obstacle, sinon votre boule perdra un peu d'énergie.

**Acide:** Si la boule touche de l'acide, elle perdra de l'énergie.

**Flèches:** Si vous placez la boule sur les flèches, elle sera automatiquement poussée dans la direction indiquée. De très bons joueurs pourront essayer d'aller dans la direction opposée, malgré l'influence des flèches.

**Ventilateurs:** Soyez prudent lorsque vous êtes près d'un ventilateur car il faut s'attendre à des ouragans!

**Aimants:** Contrairement aux ventilateurs qui repoussent les boules, les aimants les attirent. Concentrez-vous bien pour leur résister.

**Interrupteur:** Personne ne sait vraiment à quoi servent les interrupteurs. Les effets varient de niveau à niveau et d'interrupteur à interrupteur.

**Argent:** Si vous ramassez les symboles correspondant à 100, 300 ou 500 francs, cet argent sera versé sur votre compte.

Barrières d'énergie et portes coulissantes: Si vous tombez sur ces obstacles, guettez le meilleur moment pour les surmonter rapidement, sinon vous perdrez de l'énergie.

# Rock'n Roll

## Loading Instructions

**C 64:** Insert side 1 of the Rock'n Roll cassette into your tape recorder and rewind it to the beginning. Now press the SHIFT and RUN-STOP keys simultaneously and press PLAY on your tape recorder. The program will begin automatically. Please follow further instructions which will appear on the screen.

**Amstrad/CPC:** Insert side 1 of the Rock'n Roll cassette into your tape recorder and rewind it to the beginning. Now press the CONTROL and ENTER keys simultaneously and follow the instructions which appear on the screen.

**Spectrum 48K:** Insert side 1 of the Rock'n Roll Cassette into the tape recorder and rewind the cassette to the beginning. Now press the J key after which the word LOAD will appear on the screen. Now press the SHIFT and letter P simultaneously twice. Press ENTER. Now play side 1 of the tape.

**Spectrum +2/+3 128K:** Insert side 1 of the Rock'n Roll cassette into the tape recorder and rewind the tape to the beginning. Select the LOADER option in the main menu and press play on your tape recorder. Further instructions will appear on the screen.

## Controls

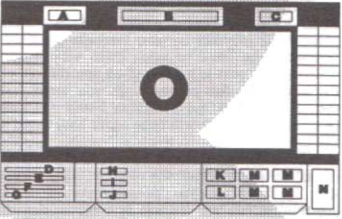
**C 64:** The ball is controlled with the joystick in port #2. The extras are selected with the spacebar and utilized by pressing the firebutton.

**Amstrad/CPC:** The ball is controlled with the joystick. The extras are selected with the spacebar and utilized by pressing the firebutton. It is also possible to use the keyboard. The following keys can then be used:

| | |
|---|---|
| SPACE | : Select Extras |
| TAB | : Utilize Extras |
| Q | : Guide ball upwards |
| A | : Guide ball downwards |
| O | : Guide ball to the left |
| P | : Guide ball to the right |

**Spectrum:** The ball is controlled with the joystick (Kempston Interface). The extras are selected with the spacebar and utilized by pressing the firebutton. It is also possible to use the keyboard. The player may choose which keys will be used.

**Miscellaneous:** In some areas it is possible to build a path using the repair-sets. To do this you should select the appropriate 'extra' symbol and then, whilst keeping the left mouse button / firebutton pressed, you should roll the ball over the area where you wish to build the path. To explode a bomb simple select the bomb symbol and press the left mouse button / firebutton when the ball is situated on the spot where you wish the bomb to explode. The bomb is automatically lit and will explode shortly afterwards.




## Screen Structure

A: The number of the current level
B: The name of the current level
C: If the level has a time limit, the time will be shown here
D: This displays the fastest time in which this level has ever been completed
E: Your individual time
F: The highest score that has ever been achieved
G: Your individual score
H: How much money is to be found in your account
I: How much longer your ball will be equipped with spikes or armour
J: This display tells you how much energy the ball has left
K: The number of 'speed-up''s that are momentarily being used
L: This is where the various extras are selected
M: With the appropriate keys, many doors will remain locked...
N: How many balls you have left
O: The playing field

**Shopping Centre**

**Speed-Up's:** The right tip for all high-speed freaks. Whoever shops here will armour their ball with effective additional power. Up to four of these 'speed-up''s can be used simultaneously. Unfortunately this speed-thrill remains for only 90 seconds, after which the ball will change down a gear.

**Armoured Ball:** High-tech makes it possible! If you go for this extra your ball will be wrapped in a tough, protecting shell for a short period of time. Although the ball cannot penetrate the normal barriors, fragile ones are no longer problematic obstacles.

**Repair-sets:** Unfortunately some of the tracks may be interrupted. This is where the repair-sets come in useful with which you can build a new path. You should use these repair-sets sparingly as there are seldom more sets than are absolutely necessary...

**Parachutes:** Despite the fact that parachuting may not be your favourite passtime, you will soon learn to value them very much! They can be your last hope when you roll off of the path into the precipice. If you react fast enough and open the parachute before the ball hits the ground, you will once again have saved a life.

**Continue-Ring:** If you should be lucky enough to come across one of these shops, don't stop to think. If you possess one of these powerful extras, you are able to continue playing in the level where you lost your last ball. Is that an offer?

**Bombs:** Warning! Explosives! These bombs tend to be quite dangerous but very effective. It's never a bad thing to have one or more of these in your pack. But don't hang around too long in the explosive area - that could be painful....

**Spikes:** It's no secret that control is difficult on an icy surface. Spikes, with which it is possible to equip your ball for a short time, naturally make stopping easier. The question remains, though, can you buy something more important with your money?

**Shopping Tips:** To buy an extra you must simply roll the ball over the appropriate symbol. The price is shown to the right of the symbol. The money will be booked from your account and the shop will then close. If you haven't got enough money to pay for the extra, there is an alternative. It is possible to pay with energy. To make such a risky deal the ball needs to remain on the symbol for a few seconds. Only then will such a arrangement be accepted (providing you have enough energy).

**Game Elements**

**Keys & Doors:** Restricting doors can be opened with the appropriate keys (distinguished by their colour). You need only roll against the door - the door will be opened if the correct key is handy.

**Diamonds:** The players eyes widen in delight. These diamonds will be collected in your account. A red diamond is worth 300 bonus points, a yellow diamond is worth 700 bonus points, a green diamond is worth 1500 bonus points and a blue diamond is worth 4000 bonus points.

**Fragile Platforms:** Not all platforms are pleasant. It is only possible to roll over these fragile platforms 1, 2 or 3 times, depending on how strong they are, after which they disappear. Therefore think carefully about where you roll!

**Ice:** Without spikes you must be extremely careful - on ice you'll be slipping and sliding all over the place. Slow down!

**Fragile Barriors:** Unlike the fragile platforms, fragile barriors are not unpleasant. Armoured balls can ram obstacles away and free a new path - who knows, perhaps you'll build a shortcut....

Eggs: If you roll the ball over these eggs, you will, of course, squash them. It seems at first sight as though there is no advantage in this, but who knows... Pleasant surprises rarely come at the wrong time.

**Small Balls:** These small ball are definitely not simple obstacles. A new platform will always appear in the area where they are pushed over the edge into the precipice. This is a safe, although somewhat strange way to build a new track.

**Bombs:** Do not make the mistake of thinking that bombs can be exploded anywhere. That would be much too easy. Bombs can only be ignited on special, reinforced platforms. The areas which are left after the bomb has exploded are not necessarily precipices. The result will be different from level to level.

**Eyes:** The more eyes that are collected, the more of the level map you will be able to see. For technical reasons this element is not available on the C64.

**Tubes:** The tubes are favoured means of transport. If you roll in one side, you will automatically come out at the other side.

**Teleporters:** The teleporter is for urgent cases. Practically without time-loss you will be transported to another area.

**Explosions:** You should wait for exactly the right moment to get past these obstacles. If you fail, you will lose energy.

**Acid:** Acid also has unpleasant effects on

your ball. Energy-loss will result.

**Arrows:** Malicious are these arrows. Your ball cannot resist their influence. It will automatically be pushed in the direction of the arrows. Skillful players can perhaps overcome the power of one or two arrows which happen to be pointing in the wrong direction.

**Ventilators:** In some areas a harsh wind blows. This tends to be due to ventilators which can cause gusty and uneven gales.

**Magnets:** In contrast to the ventilators which blow your ball away from them, magnets pull the ball towards them. Absolute concentration is needed to conquer them.

**Switches:** The switches are a devilish affair. Nobody knows the exact effect of each individual switch - this varies from level to level and from switch to switch.

**Money:** You will also come across problems with Rock'n Roll if you do not possess the appropriate change. 100, 300 or 500 points will be credited to your account when you collect the respective symbols.

**Energy Barriers and Sliding Doors:** You may often come across sliding doors and energy fields near to closed doors. With both of these you must wait for the right moment and then speed through. If you make a mistake, you will lose energy.

# Credits

Rock'n Roll was developed by
Chance:PC-Conversion
Dosch, Sebastian:Original Amiga-Graphics
Escher, Andreas:C 64-Graphics
Gaksch, Martin:Project Director, Game-Design, Manual
Hülsbeck,Chris:Amiga-Sound
Imagitec Design Ltd.:Atari ST-, Amstrad-, Spectrum-Conversion
Ippisch, Hans:C 64-Conversion
Kandemiroglu, Celal:Cover-Artwork
Kandemiroglu, Ogan:Manual-Illustrations
Prasse, Frank:Original Amiga-Program, Idea
Rappe, Thorsten:PC-Graphics
Schaffmeister, Uwe:Packaging, Advertising, Manual-Layout
Vaca, Ramiro:C64-music
Special thanks to: Kristin Dodt, Rachel Gauntlett, Chris le Grand...

